RÈGLES

Je prie pour que mes ennemis soient forts
car j'ai grande impatience de me battre.

Présentation

Le Jeu de Rôle

Dans un jeu de rôle, plusieurs joueurs ont une conversation dans laquelle ils imaginent une fiction. Chacun s'attribue au moins un **personnage** dans cette fiction commune. Il y a aussi des personnages sans joueur attitré, des **figurants**. Les joueurs utilisent les règles du jeu pour se mettre d'accord sur ce qui se passe dans la fiction, soit parce que le dialogue ne suffit pas à les mettre d'accord, soit parce que les règles leur permettent d'obtenir une fiction plus intéressante.

Une partie de jeu de rôle peut être un divertissement, un défi ludique, une forme d'art, une expérience de réalité virtuelle. Ou tout ça en même temps. Les joueurs sont leur seul public. Ils cherchent à jouer une partie qui les intéresse. Ils ne cherchent pas à séduire un public extérieur et ne s'inscrivent pas dans le cadre d'un test psychologique.

Le jeu de rôle se pratique en séances isolées ou en campagne, c'est-à-dire une série de séances qui suivent une seule grande histoire.

L'univers de jeu

Dans le futur, sur les ruines de l'Europe. Longtemps après un cataclysme qui a jeté la civilisation à bas. Une forêt hantée, qu'on appelle Millevaux, recouvre le continent, de l'Angleterre aux Monts Oural, de la Scandinavie au Maghreb. Les hommes survivent dans un monde féodal, sombre, fantastique. Ils le disputent à la nature et à des monstres surnaturels, les Horlas. L'égrégore, trame psychique issue de toutes les hantises humaines, façonne les évènements jusqu'au cauchemar. L'histoire de ce monde est entre les mains de quelques individus. Ils sont gorgés d'égrégore. Un destin hors-norme les attend. Ce sont les héros, les salauds et les martyrs de l'enfer forestier de Millevaux.

Intentions et principes

Les intentions suivantes sont à considérer comme des règles. Si on applique les règles qui suivent de façon purement mécanique sans respecter ces intentions, on ne joue pas à *Inflorenza*.

† Les joueurs incarnent des héros, des salauds et des martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux. Ces personnages vont s'allier ou s'affronter.

† Chaque joueur doit accepter des sacrifices pour son personnage afin de contrôler son destin.

† Le jeu est centré sur les personnages. On s'intéresse aux conflits qui impliquent directement les personnages. On s'intéresse aux relations entre les personnages avant la découverte de l'univers.

† Le jeu est aussi centré sur la création commune d'une histoire d'horreur épique. Un drame de héros, de salauds et de martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux.

Les principes de ce jeu

† On peut jouer en séances isolées avec des personnages et des décors variés. On peut aussi reprendre les mêmes personnages et le même décor sur plusieurs séances. Cette série de séances s'appelle une campagne.

† Un joueur endosse la fonction de Confident. **Il existe deux modes de jeu, Carte Rouge et Carte Blanche.** Dans les deux modes, le Confident veille à expliquer les règles, transmettre l'univers de jeu, aider les autres joueurs à développer leurs personnages et construire leur partie de l'histoire. Dans le mode Carte Blanche, il possède des responsabilités supplémentaires sur l'histoire.

† Ce n'est pas un jeu littéraire. Les joueurs sont invités à explorer leur personnage et l'histoire, à dire et faire ce qui leur plaît, tant que ça suit la logique et le feeling des évènements. En revanche, consacrer trop de temps et d'énergie à élaborer une histoire sophistiquée casserait le rythme, la logique et le plaisir du jeu.

Résumé d'une séance de jeu

Les joueurs incarnent des **personnages**, héros, salauds et martyrs dans un décor, l'enfer forestier de Millevaux, avec des **figurants**. L'un des joueurs endosse la fonction de **Confident** et anime la séance. Il existe deux modes de jeu, **Carte Rouge et Carte Blanche**. En mode Carte Blanche, le Confident a des responsabilités étendues.

Chaque personnage possède une **feuille** sur laquelle son joueur va écrire des **phrases** qui racontent son histoire, lui servent de motivation, de ressources ou de handicap... et de points de vie.

Le jeu se décompose en tours, les **instances**. Chacun son tour, chaque joueur joue une instance pendant laquelle son personnage tient le rôle principal. Chacun crée son personnage lors de sa première instance. Un personnage peut être éliminé en cours de jeu, son joueur recrée alors un autre personnage.

Au cours de son instance, dans le mode Carte Rouge, le joueur raconte ce qui arrive à son personnage, et clôture l'instance quand il veut arrêter de raconter et de réussir automatiquement tout ce qu'il entreprend. **Dans le mode Carte Blanche**, c'est le Confident qui raconte ce qui se passe.

Le joueur peut clôturer son instance **sans conflit**, ou avec un **conflit simple** où il se mesure à une adversité, ou avec un **conflit duel** contre un autre joueur (à sa demande ou à la demande de l'autre joueur).

Quand l'instance est finie, on passe au joueur à gauche et ainsi de suite. Au début de n'importe quelle instance, on peut décider qu'on arrête la séance à la fin de l'instance, si l'histoire ou l'horaire l'indique.

C'est important de comprendre que la tension et la compétition entre les personnages est un ciment de l'ambiance. Cette compétition n'est pas pour autant obligatoire. Elle peut être résumée à des tensions mineures, masquée par la politesse entre les personnages, ou résumée à la compétition entre joueurs pour le contrôle de l'histoire, mais elle est rarement tout à fait absente du jeu.

Carte Rouge et Carte Blanche

Inflorenza propose deux modes de jeu. Ils respectent tous les deux les intentions du jeu mais diffèrent par les responsabilités du Confident sur l'histoire. À la table de choisir le mode qui lui convient le mieux, sachant qu'on peut en changer d'une séance sur l'autre.

Dans le mode Carte Rouge, chaque joueur contrôle à la fois son personnage et l'histoire autour de son personnage (intrigue, décor, figurants). La négociation avec les autres joueurs sur ce qui se passe dans la fiction intervient quand les personnages et leurs histoires entrent en collision. Le Confident a une fonction d'animateur. Il n'a pas le dernier mot sur ce qui se passe dans l'histoire et les règles n'appuient pas son autorité.

Le mode Carte Rouge est le mode par défaut. Sans précision préalable, tout ce qui est dit dans le livre a trait au mode Carte Rouge.

Dans le mode Carte Blanche, le Confident a le dernier mot sur ce qui se passe dans l'histoire. Il campe le décor et l'intrigue, interprète les figurants. Les joueurs ont le contrôle de leurs personnages. **Au cœur des règles, les exceptions propres au mode Carte Blanche sont présentées en encadré.**

Prérequis

Préparation

Aucune préparation n'est indispensable avant de jouer. Mais s'il veut approfondir, le Confident peut se documenter sur l'univers de jeu ou préparer un **théâtre,** c'est-à-dire un lieu et une situation initiale, une esquisse, sans rentrer dans les détails (cf. chapitre *Théâtres* p 189). Il peut aussi préparer le théâtre en concertation avec les autres joueurs.

Précautions préalables

Au début de la séance, les joueurs peuvent débattre du contenu moral de la fiction. Ils peuvent définir des lignes et des voiles, c'est-à-dire quels éléments « adultes » (sexe, violence…) peuvent être abordés et à quel niveau de détail (suggéré, décrit, surexposé). Ils peuvent aussi convenir que tout le monde fait un effort pour ne choquer personne (démarche « Personne ne sera blessé ») ou qu'au contraire, on se laisse la possibilité de sortir de sa zone de confort, tout en veillant à ce que personne ne se sente ridicule ou agressé (démarche « Je ne t'abandonnerai pas »).

Matériel

Le jeu nécessite douze dés à douze faces. Pour une version avec douze dés à six faces, cf. *Règles optionnelles / Inflorenza Sei* p 53). La réserve de dés est commune à toute la tablée. Chaque joueur s'équipe d'une feuille blanche, de quoi écrire, et de feuilles de rechange.

Une copie du *Tableau des thèmes* doit être à disposition des joueurs. Ces thèmes constituent le canon esthétique et orientent :
† Le caractère, les motivations, les ressources et le destin des personnages.
† Les problématiques de l'histoire que vont créer les joueurs.
† Les figurants, les décors, les évènements, les créatures.

Tableau des thèmes

	Thème	Exemples
1	**Folie**	hallucination, peur, phobie, trouble de la personnalité, hantise, mégalomanie, parasites de l'esprit, cauchemars, parler en langues, possession, excès de lucidité, drogues
2	**Mémoire**	tarot du passé, divination, Syndrome de l'Oubli, souvenirs, passé tragique, objectif, liens, généalogie, amnésie totale, vengeance, témoignage, croyance, mensonge
3	**Nature**	forêt, arbres, animaux, végétaux, champignons, parasites, infections, survie, voyage, mer, montagne, désert
4	**Corruption**	dégénérescence, mutation, animalisme, Shub-Niggurath, orgie, souillure, monstruosité, fertilité, perversion, vermine, épidémie, corruption sociale
5	**Égrégore**	légendes, rumeurs, rémanence psychique, spectres, entités mythologiques, sorcellerie, Horlas, hantise, émotions fortes, conte, surnaturel, liens du destin
6	**Société**	ville, état, morale, féodalité, lois, guerre, anarchie, Extérieur, voyages, commerce, philosophie, peuple
7	**Clan**	société secrète, tribu, secte, amis, famille, faction, alliance, dette, devoir, loges des Masques d'Or, voies Corax, lignée de confrères
8	**Religion**	catholicisme, animisme, druidisme, hérésie chrétienne, ignorance du divin, islam, orthodoxie, mythe phénicien, culte Horla, judaïsme, religion orientale, athéisme
9	**Science**	alchimie, technologie, post-apocalypse, relique vulgaire, relique merveilleuse, technologie endémique, artefact extérieur, arme à feu, véhicule à essence, automates, produits alchimiques, obscurantisme, artisanat, livres
10	**Amour**	passion, haine, désir, fascination, pacte, trahison, sacrifice, respect, filiation, fidélité, mensonge, confiance
11	**Pulsions**	orgueil, avarice, luxure, envie, paresse, gourmandise, colère, prudence, tempérance, justice, courage, inconscient
12	**Chair**	combat, sexe, beauté, promiscuité, maladie, putréfaction, mort, bestialité, athlétisme, faim, douleur, mutilation

Malheureux le pays qui a besoin de héros.

Bertolt Brecht,
La vie de Galilée

Déroulement d'une instance

Les instances

La brique temporelle d'une séance de jeu est l'instance. Une instance est un tour de jeu centré sur l'un des personnages. Il n'y a pas de jeu ou de création de personnage avant la première instance. Au début de la partie, on décide quel joueur joue la première instance. À tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue une instance durant laquelle il crée son personnage et le met en scène. **Pendant son instance, un joueur a le dernier mot sur un certain nombre de choses et son personnage tient le rôle principal**, mais les autres joueurs et leurs personnages peuvent quand même intervenir. Une fois qu'on a fini un tour de table, on en commence un nouveau, en conservant les mêmes personnages. Quand l'un des personnages est éliminé, son joueur doit en recréer un nouveau, de façon à avoir toujours un personnage à interpréter, au moins pendant son instance. La séance se termine toujours à la fin d'une instance.

Les phrases

Tout au long d'une séance, **il faut écrire des phrases mais ce n'est pas un jeu littéraire.** Les **phrases** n'ont pas besoin d'être longues, ou poétiques, ou d'une grammaire parfaite. Ce sont de simples informations, elles doivent être pratiques à exploiter en jeu.
Phrase, exemple 1 : Je combats avec l'épée de mon père.
Phrase, exemple 2 : Je pense qu'elle est digne de ma confiance.

Les règles prescrivent des contraintes pour l'écriture des phrases. S'il vaut mieux les suivre dans l'intérêt de l'histoire, les joueurs peuvent ignorer une contrainte de temps en temps, par souci de fluidité.

Carte Blanche : Tout au long de la séance, **quand un joueur écrit une nouvelle phrase, le Confident en contrôle le contenu.** Il peut demander au joueur de réécrire sa phrase pour des raisons de logique, d'esthétique, d'équilibre des chances, ou pour respecter les contraintes que les règles prescrivent pour la phrase. Dans d'autres cas, il peut imposer au joueur le contenu de la phrase, ou une partie du contenu.

Bien entendu, le Confident a tout intérêt à user de ces droits avec modération. Il ne peut pas faire écrire une phrase qui s'applique à la volonté du personnage (le faire tomber amoureux d'une personne, lui faire récupérer un objet) sans l'accord du joueur ou l'appui des règles de conflit. Dans la plupart des cas, il va se fier au bon sens et au fair-play des joueurs, ou faire des suggestions.

Les joueurs ne peuvent pas ignorer les contraintes d'écriture prescrites par les règles, mais le Confident peut le leur permettre de temps en temps, par souci de fluidité.

Début de l'instance, création de personnage

Si le joueur en instance n'a pas de personnage en jeu, il crée un nouveau personnage. À cette occasion, il peut **inventer** un personnage dont l'existence n'avait pas été évoquée, ou **transformer** en personnage un figurant décrit précédemment. Pour cela, il lance un dé, consulte le tableau des thèmes et relève le thème correspondant au score du dé. Il prend une feuille vierge, ce sera sa **feuille de personnage**. Il y écrit une phrase inspirée du thème donné par le dé. Cette phrase doit comporter le verbe *vouloir* (sujet et conjugaison libres) et un lien avec une phrase d'un autre personnage en jeu s'il en existe déjà. Il apporte la narration nécessaire pour expliquer ce qu'il écrit. **Cette première phrase est importante** parce qu'elle donne au personnage une consistance, un objectif et un lien avec les autres personnages. Elle sert à lancer l'histoire et mérite donc un soin spécial.

Seules les phrases écrites à la création du personnage ont besoin de respecter ces deux contraintes : le verbe *vouloir* et le lien avec la phrase d'un autre personnage.

Première phrase, exemple 1 : Je veux punir tous ceux qui parlent avec les animaux. *(thème : Nature)*
Première phrase, exemple 2 : Un Horla me pourchasse, il veut me tuer. *(thème : Pulsions)*

Le joueur peut inventer un nom pour son personnage tout de suite ou conserver son anonymat le temps qu'il veut.

Le Confident crée aussi un personnage et joue aussi des instances. Il détermine quel joueur joue la première instance, soit il joue en premier pour guider, soit il demande qui est volontaire pour commencer. S'il préfère se concentrer sur l'animation de la séance, il ne crée pas de personnage et ne joue pas d'instance.

Carte Blanche : Le Confident ne crée pas de personnage et ne joue pas d'instance. Il se concentre sur le contrôle du décor et des figurants.

Début de l'instance, choix de la fin de la séance

Le jeu peut durer autant d'instances qu'on le veut. Au début de chaque instance, si le jeu a duré assez longtemps, si les joueurs ont des impératifs horaires ou si l'histoire atteint son climax ou son dénouement, ils décident que la séance se clôture à la fin de cette instance. On peut fixer la fin de la séance au milieu d'un tour de table car rien n'oblige à jouer autant d'instances chacun. La dernière instance suit les règles habituelles, mais les joueurs doivent veiller à clôturer l'histoire.

Fin de l'instance et fin de la séance

À la fin de l'instance, le joueur à gauche commence une nouvelle instance.

Sauf si cette instance a été définie comme la fin. Alors, la séance se termine. Si les joueurs veulent jouer en campagne, c'est-à-dire poursuivre l'histoire sur plusieurs séances, ils conservent leurs feuilles de personnages mais ils noircissent toutes les phrases sacrifiées. Une phrase noircie ne sera pas comptée comme une phrase sacrifiée si le personnage est éliminé lors de la séance suivante et qu'il faut en créer un nouveau.

Ils notent dans quel ordre ils jouaient leurs instances et le nom du joueur dont c'était le tour de jouer. Ce sera lui qui commencera la première instance lors de la prochaine séance.

Personnage éliminé et création d'un nouveau personnage

Un personnage peut être éliminé du jeu pour trois raisons : son élimination était l'objectif d'un conflit, le joueur a sacrifié toutes ses phrases au terme d'un conflit, ou le personnage a atteint douze phrases non sacrifiées (**accomplissement**).

Quand un personnage est éliminé, cela signifie qu'il est mort, prisonnier, disparu, hors d'état d'agir ou a renoncé à la condition de héros, de salaud ou de martyr. À moins qu'il s'agisse d'un état encore plus mystérieux. **Si le personnage est éliminé parce qu'il a atteint douze phrases non sacrifiées**, il accomplit son destin, soit dans une mort héroïque, un exil digne ou l'accession à un statut, à une nature supérieure, tel que le héros, le salaud ou le martyr ultime.

Le joueur concerné doit raconter comment se passe l'élimination de son personnage, en lien avec ce qui est arrivé dans l'histoire.

Une fois son personnage éliminé, le joueur concerné prend une nouvelle feuille et crée un nouveau personnage. Il peut aussi attendre le début de sa prochaine instance pour le faire. **Seule exception :** il ne recrée pas de personnage si la fin de la séance est atteinte et qu'il ne reste plus de conflit à jouer.

Pour créer son nouveau personnage, il compte le nombre de phrases sacrifiées sur la feuille de son ancien personnage et lance autant de dés. Pour chaque dé lancé, il écrit une phrase sur le thème correspondant au score du dé. L'une de ces phrases doit comprendre le verbe *vouloir* et un lien avec la phrase d'un autre personnage en jeu. Il accompagne l'écriture de ces phrases de la narration nécessaire pour les expliquer. **Si le personnage éliminé n'avait aucune phrase sacrifiée,** alors le joueur crée un nouveau personnage avec une seule phrase.

Le nouveau personnage peut être un personnage qui a été éliminé précédemment, que ce soit le sien ou celui d'un autre joueur, du moment qu'au moins un nouveau personnage a déjà été créé entre les deux. Pour ne pas ternir l'aura des personnages accomplis, il convient de ne les reprendre qu'à titre exceptionnel.

On reprend l'identité de cet ancien personnage, pas les ressources que constituent ses phrases. On ignore le contenu de sa feuille, tant dans le contenu des phrases que dans leur nombre.

Au cours de l'instance

Au début de l'instance, le joueur crée un personnage ou s'il en déjà un, continue à l'interpréter. Au cours de l'instance, il raconte le présent de son personnage. **Ce qu'il ressent, ce qu'il pense, ce dont il se souvient, de quoi il a l'air, ce qu'il transporte, ce qu'il fait. Il peut aussi dire ce qu'il perçoit, ce qui lui arrive,** autrement dit contrôler le décor, l'intrigue, les figurants. Il peut être bref ou apporter une foule de détails. Les autres joueurs peuvent lui donner des conseils et des suggestions. Il peut aussi demander au Confident de lui dire **ce qu'il perçoit et ce qui lui arrive**. **Mais en tant que joueur en instance, il garde le dernier mot sur ce qui se passe.**
<u>*Le joueur raconte, exemple :*</u> *Arnaud, joueur en instance, raconte qu'Isaac, son personnage, a froid. Il a peur, il est abandonné dans la forêt. Il se souvient qu'il parlait à une mystérieuse dame puis il a eu une absence et s'est réveillé là. Il est hirsute, hagard. Il porte une épée couverte de sang. Il remonte ses traces en arrière pour savoir d'où il vient. Soudain, un ours (figurant) surgit de la pénombre et l'attaque. Il tue l'ours d'un seul coup d'épée. Cette force et cette rage lui étaient inconnues.*

Le joueur en instance ne peut pas contredire ce qui a été raconté lors des instances précédentes. Avec modération, il peut quand même demander l'accord aux autres joueurs pour le faire, s'il peut expliquer que telle observation était un mensonge, une erreur ou une illusion.

Il ne peut pas dire ce que font les autres personnages. Il peut supposer des faits les concernant, mais s'il veut que ce fait soit vrai, il devra demander l'accord du joueur concerné. Si celui-ci refuse, le joueur en instance doit admettre que ce fait n'est pas vrai ou demander un conflit duel contre le joueur concerné avec pour objectif que le fait soit vrai.

Carte Blanche : C'est le Confident qui raconte **ce que le personnage perçoit et ce qui lui arrive**. Il réagit en cela aux actions du personnage mais il est lui aussi proactif. Il décrit les lieux, fait intervenir des figurants, offre une adversité au personnage. Pour cela, il doit en priorité s'inspirer des phrases du personnage en instance pour proposer un décor et des évènements qui y soient liés.

Pendant ce temps, les autres joueurs peuvent faire intervenir leurs personnages s'ils sont à proximité du personnage en instance. Ils peuvent dire ce que font leurs personnages mais ne peuvent pas décrire les évènements, le décor ou les figurants.

Quand le joueur en instance arrive à un point où il veut arrêter de décider ce qui se passe, il clôture son instance. Pour cela, il a trois possibilités : **il clôture sans conflit, il clôture avec un conflit simple ou clôture avec un conflit duel. Il est impossible de cumuler ces possibilités ou d'en faire une plusieurs fois de suite dans la même instance.**

Carte Blanche : Le Confident peut imposer de clôturer l'instance avec un conflit simple (cf. *Clôture de l'instance, avec conflit simple* p 30).

Clôture de l'instance, sans conflit

Quand le joueur souhaite apporter une fin calme à son instance, il la clôture sans conflit. Il lance alors un dé. Il consulte le tableau des thèmes et relève celui qui correspond au score du dé. Il écrit sur sa feuille une phrase inspirée de ce thème. Soit cette phrase résume ce qui s'est passé dans l'instance en rajoutant un détail lié au thème, soit elle apporte un fait nouveau lié au thème.

Clôture sans conflit, exemple 1 : Après qu'Isaac ait tué l'ours, Arnaud veut écrire une phrase qui rapporte ce fait. Il lance un dé et obtient 11 (Pulsions). Il écrit Une rage inhabituelle m'a donné la force de tuer cet ours.

Clôture sans conflit, exemple 2 : Après qu'Isaac ait tué l'ours, Arnaud lance le dé sans a priori sur le contenu de sa phrase. Il obtient 5 (Égrégore) et écrit Le fantôme de l'ours me poursuit. *Pour le justifier, il raconte comment un ectoplasme d'ours apparaît sur la dépouille de l'animal et commence à suivre Isaac sans un bruit.*

Clôture de l'instance, avec conflit simple

Le joueur en instance s'engage dans un conflit simple quand on atteint un point culminant de suspense. On se demande si son personnage réussira à prendre telle décision difficile, à réussir telle action cruciale, ou si tel évènement particulier qui le concerne est possible. C'est un moment où le personnage se heurte à une adversité extérieure ou intérieure. Ce peut être aussi un point de bascule où l'on se demande si le personnage va avoir un destin de héros, de salaud ou de martyr. **Cette situation conflictuelle est de préférence liée à une des phrases de son personnage.** Si le conflit n'est lié à aucune phrase du personnage, on ne le maintient que si la participation du personnage parait logique et intéressante. Si c'est une péripétie sans intérêt, parce qu'elle n'est pas centrée sur le personnage ou qu'elle n'est pas un détail fort de l'histoire, on évite d'en faire un conflit.

Le joueur en instance peut décider tout seul de s'engager dans un conflit simple, ou le Confident ou les autres joueurs peuvent l'y inciter s'ils estiment que ce n'est pas logique ou intéressant que telle décision, telle action ou tel évènement réussisse automatiquement.

Clôture avec conflit simple, exemple : *Au moment où Arnaud dit qu'il tue l'ours, les autres joueurs lui font remarquer que c'est trop facile. Cette attaque peut être liée au fait que quelqu'un l'a sans doute volontairement abandonné aux dangers de la forêt. Le joueur accepte alors de faire un conflit simple de cette rencontre avec l'ours.*

Carte Blanche : On ne joue plus de conflit simple pour une décision du personnage, à moins que celui-ci tente de résister à une manipulation mentale. On n'en joue plus non plus pour statuer sur l'existence d'un fait ou d'un évènement, c'est maintenant le Confident qui décide de l'existence des faits et des évènements extérieurs aux personnages. Le Confident peut imposer au joueur en instance de jouer un conflit simple s'il s'oppose à ce que telle action du personnage en instance réussisse automatiquement, ou si le personnage veut résister à une adversité que le Confident lui oppose.

Clôture de l'instance, avec conflit duel

Le conflit duel est **imposé** par le joueur en instance ou par un joueur hors instance. Quand l'un demande un duel, l'autre ne peut s'y dérober. **Il ne peut y avoir de duel entre deux joueurs hors instance.** Ils devront attendre l'instance de l'un ou de l'autre.

Quand une opposition émerge entre le joueur en instance et un joueur hors instance, il est toujours possible de négocier dans un premier temps. Mais le désaccord persiste si le joueur en instance fasse valoir le fait qu'il a le dernier mot pendant son instance. Les joueurs peuvent en rester là ou trancher l'opposition en s'engageant dans un conflit duel. **Voici les oppositions qui peuvent entraîner un conflit duel :**
† Un joueur hors instance est en désaccord avec ce que raconte le joueur en instance concernant son personnage.
† Le joueur en instance veut s'opposer à l'action d'un personnage hors instance, ou inversement.
† Le joueur en instance et un joueur hors instance peuvent vouloir que leurs personnages s'affrontent. Leurs intérêts peuvent aussi s'affronter au cours d'une scène où leurs personnages sont séparés (par l'intermédiaire magique de l'égrégore).
† Le joueur en instance a annoncé un conflit simple et un joueur hors instance s'oppose à ce qu'il gagne ce conflit. **Avant que le conflit simple soit joué, on le convertit alors en conflit duel.**

Les conflits duels donnent du sel au jeu. Mais les joueurs hors instance ne doivent pas les utiliser pour s'accaparer du temps de parole. **Ils ne doivent demander un duel que si cela paraît vraiment important et logique.**

Clôture de l'instance avec conflit duel, exemple : Supposons qu'Arnaud a déclaré qu'Isaac tuait l'ours sans jouer de conflit. Laure, qui joue le personnage d'Écorce s'appuie sur sa phrase Cette forêt m'appartient *pour intervenir. Elle veut s'emparer de la dépouille de l'ours. Isaac s'y oppose. Laure demande alors un conflit duel au sujet de la dépouille de l'ours.*

Conflit, définition de l'objectif

À partir de ce paragraphe, les mécaniques abordées sont valables aussi bien pour le conflit simple que pour le conflit duel.

Le joueur en instance définit l'objectif du conflit, de concert avec son adversaire de duel le cas échéant. **L'objectif est un fait, une décision ou un résultat qui sera atteint si le joueur en instance gagne le conflit.** Dans le cas d'un conflit simple transformé en conflit duel, on reprend l'objectif du conflit simple.
Objectif, exemple 1 : J'ai le cran de regarder la tête cachée dans ce sac plastique.
Objectif, exemple 2 : Je tue l'ours.
Objectif, exemple 4 : Isaac pense qu'il est le véritable maître de cette forêt. Il joue un conflit simple pour savoir s'il existe dans la forêt un château portant ses armes.

On définit aussi un contre-objectif, c'est-à-dire ce qui sera atteint si le joueur en instance perd le conflit. Le contre-objectif est l'inverse ou l'opposé de l'objectif, ce qui paraît logique ou intéressant. En cas de duel, **l'objectif de l'adversaire est le contre-objectif**.
Contre-objectif, exemple : Si l'objectif de Parsifal est « Parsifal séduit la Reine Fougère », l'objectif de Lise peut être « Parsifal ne séduit pas la Reine Fougère », « Parsifal écœure la Reine Fougère » ou « Lise séduit la Reine Fougère ».

Tenter à répétition d'atteindre un même objectif n'est pas élégant. **Si un objectif n'a pas été atteint une première fois, il est inatteignable**, du moins pour le prochain tour de table.

Un joueur peut déclencher un duel pour demander en objectif l'élimination du personnage de l'adversaire, mais l'adversaire doit donner son accord. S'il est d'accord, il peut demander en **contre-objectif** l'élimination du personnage du joueur qui a déclenché le duel. Si ce dernier refuse, il doit reformuler son objectif.

L'objectif du conflit peut être d'éviter l'élimination d'un des personnages, si le joueur concerné est d'accord. Il peut demander l'élimination du personnage en conflit comme contre-objectif.

Objectif élimination, exemple : *Écorce (joueuse hors instance) ordonne à Isaac (joueur en instance) de se suicider. Contre-objectif : l'élimination d'Écorce.*
Objectif non-élimination, exemple : *À la fin de son instance, Clelia a fini suspendue à une branche au-dessus d'un précipice. Lors de son instance, Sandro demande à jouer un conflit simple avec pour objectif : « Sandro sauve Clelia d'une chute mortelle ». La joueuse de Clelia accepte, mais demande comme contre-objectif l'élimination de Sandro. En fait, si l'objectif est atteint, tout le monde est sain et sauf. Si l'objectif n'est pas atteint, Clelia et Sandro sont éliminés (on peut imaginer que Sandro va tomber en essayant de tendre la main à Clelia).*

Carte Blanche : Le Confident se garde le droit de demander aux joueurs de changer d'objectif, ou d'imposer un objectif de son choix.
Objectif imposé, exemple 1 : *Objectif : « Arriveras-tu à sauver de la mort ton ami figurant ? ». Contre-objectif : « ton ami meurt ».*
Objectif imposé, exemple 2 : *« Survivras-tu à ce poison ? ». Contre-objectif : ton personnage est éliminé.*
Objectif interdit, exemple : *« Tuer le dragon » est un objectif interdit car ce dragon est trop puissant pour être tué.*

Le Confident doit réserver l'usage de ce droit à des conflits cruciaux ! Dans la majorité des cas, il laisse les joueurs proposer un objectif. Ou il soumet à leur choix plusieurs objectifs possibles, dans l'optique de leur faire entrevoir l'éventail des possibles.
Choix multiple d'objectifs, exemple : *Dans ce combat contre l'homme-mante, choisis-tu comme objectif de le tuer, de le blesser, de l'humilier, de le ranger à tes côtés ou de le fuir ? À moins que tu aies une autre idée ?*

Conflit, alliance

Une fois l'objectif défini, **chaque autre joueur a le choix de s'allier à l'un ou l'autre des joueurs en conflit, ou de rester neutre**. L'alliance permet de faire participer un maximum de joueurs aux conflits. Si une opposition divise la table en deux camps, il suffit de jouer un conflit duel entre deux joueurs, les autres choisiront leur camp, ou pourront rester neutres. **Ces alliances ne durent que le temps du conflit.** Lors du prochain conflit, tout peut changer !

Une alliance signifie qu'un personnage prête main forte à un personnage en conflit ou qu'il intervient à distance, consciemment ou inconsciemment, par l'intermédiaire de la trame psychique, l'égrégore. **Un joueur peut s'allier même si cela dessert l'intérêt de son personnage.** Il le fait s'il joue son personnage comme étant manipulé, téméraire ou masochiste (alliance consciente), ou s'il simule la fatalité qui s'abat contre son personnage (alliance inconsciente, par le biais de l'égrégore).

Ma vengeance est perdue
s'il ignore en mourant
que c'est moi qui le tue.

Jean Racine
Andromaque

Conflit, utilisation des phrases

Chaque joueur en conflit ou allié passe maintenant en revue sa feuille de personnage pour voir quelle phrase il peut utiliser dans le conflit. **On peut utiliser une phrase quand elle constitue une motivation, une ressource ou un handicap au cours du conflit**. Si la phrase raconte un fait obsolète mais se réfère à un souvenir du personnage qui le motive dans le conflit, elle peut être utilisée. En revanche, **on ne peut plus utiliser une phrase sacrifiée.**

Quand un joueur utilise une phrase, il prend un dé dans la réserve et le pose sur sa feuille, au niveau de la phrase utilisée. Il énonce la phrase à voix haute. Il explique comment l'histoire justifie qu'il utilise cette phrase, ou raconte comment il se comporte dans le sens de la phrase ou comment il utilise un élément de la phrase comme ressource.

S'il ne peut pas utiliser de phrase mais que la participation du personnage au conflit reste logique et intéressante, le Confident peut lui accorder de poser un unique dé sur sa feuille. Sur cette base, on peut aussi accorder à un joueur qui n'a pas de personnage en jeu de demander un conflit duel sur un fait. Il pourra alors poser un unique dé. Si à l'issue du conflit, il récolte des dés, il devra les utiliser pour créer son nouveau personnage.

Le joueur en instance pose le premier dé. Ensuite, son adversaire pose un dé selon les mêmes règles. Ensuite, c'est un tour du joueur en instance de poser un nouveau dé. À moins qu'un autre joueur déclare s'allier à lui. Il pose alors un dé à sa place. **On peut décliner l'alliance de chaque joueur** qui la propose au moment où il pose son premier dé. Après, il est trop tard. De même, une fois qu'un joueur allié a posé un dé dans le conflit, il ne peut plus se désister ou changer de camp. **Inversement**, quand un joueur a annoncé son alliance, tant qu'il n'a pas posé de dé, il peut toujours se rétracter ou changer de camp.

Ensuite, son adversaire ou un de ses alliés pose un dé. Ensuite, le joueur en instance ou un de ses alliés pose un dé. Et ainsi de suite.

Chaque joueur peut s'arrêter de poser des dés quand :
† Il pense en avoir assez (sachant qu'un allié peut continuer à poser des dés contre l'avis du joueur qu'il aide).
† Il ne peut plus utiliser de phrase.
† Son camp a atteint un quota de six dés.

Les joueurs au sein d'un même camp ne sont pas obligés de poser le même nombre de dés au total. Un camp peut continuer de poser des dés même si l'autre camp a arrêté.

<u>Utilisation des phrases, exemple :</u> Quatre personnages en jeu : Parsifal (en instance), Lise, Ambrose, Clovis. Parsifal et Lise s'affrontent en conflit duel pour gagner l'amour de la Reine Fougère (figurante). Objectif : Parsifal séduit la Reine Fougère. Contre-Objectif : Lise séduit la Reine Fougère. Parsifal utilise sa phrase J'aime la Reine Fougère *(motivation), il pose un dé. Lise utilise la phrase* Des roses poussent sur mon sang *(ressource) pour offrir une rose à la Reine Fougère. Parsifal utilise* Mon visage est défiguré *(handicap) : sa laideur repoussera ou attendrira la Reine Fougère. Ambrose déclare qu'il s'allie à Lise, et utilise* Je suis aux ordres de Lise *(motivation). Il va colporter des ragots sur le compte de Parsifal. Parsifal n'a plus de phrase à utiliser. Il se tourne vers Clovis, qui lui avait promis une alliance, mais Clovis se rétracte. Le camp de Parsifal ne peut donc plus poser de dé, mais le camp de Lise continue. Lise utilise* J'ai promis à Parsifal de ne pas lui faire de mal *(phrase obsolète) car elle trahit cette promesse en entrant en compétition avec lui. Lise et Ambrose ne veulent pas utiliser de phrases supplémentaires. Clovis parachève sa trahison en s'alliant à Lise. Il utilise sa phrase* Les poèmes des siècles passés résonnent dans ma tête *pour composer un poème que Lise lira à la Reine Fougère. Le camp de Parsifal a posé deux dés, le camp de Lise quatre dés.*

Carte Blanche : Le Confident a le droit de refuser l'utilisation d'une phrase dans un conflit si le joueur ne parvient pas à le convaincre qu'elle est une ressource, une motivation, ou un handicap. Si toutes les phrases que veut utiliser un joueur sont refusées, le joueur a droit à un unique dé.

Conflit, lancer de dés

Chaque joueur en conflit récupère tous les dés posés par son camp et les lance. Une fois que les dés sont lancés, ils vont permettre de savoir si l'objectif du conflit est atteint ou non, et quelles conséquences positives ou négatives le conflit va entraîner pour les personnages.

Les scores de 1 et 2 sont appelés des **dés de sacrifice**, les scores de 3 à 10 sont des **dés de souffrance**, les scores de 11 et 12 sont des **dés de puissance**. Ces dés vont être manipulés entre le lancer et la fin du conflit. On peut mémoriser de quel type de dé il s'agit ou les ranger dans les casiers dédiés aux dés sur les aides de jeu *Nanoflorenza*.

S'il y un seul dé de sacrifice dans la main d'un joueur, il tue tous les autres dés de sa main. Ceux-ci retournent à la réserve.
<u>Dés de sacrifice, exemple 1 :</u> Parsifal (deux dés) contre Lise (quatre dés). Parsifal obtient 2 et 8 : un dé de sacrifice + un dé de souffrance. Le dé de sacrifice tue tous les autres dés. Il ne reste plus qu'un dé de sacrifice. Lise obtient 11,12, 3 et 4 : deux dés de puissance + deux dés de souffrances.

S'il y a plusieurs dés de sacrifice dans la main d'un joueur, ils contaminent tous les autres dés de sa main. Ceux-ci deviennent des dés de sacrifice.
<u>Dés de sacrifice, exemple 2 :</u> Isaac lance 4 dés. Il obtient 1, 2, 7 et 12. Deux dés de sacrifice, un dé de souffrance, un dé de puissance. Comme il a plusieurs dés de sacrifice, ils contaminent toute la main. Le dé de souffrance et le dé de puissance sont contaminés, Isaac a donc en fait quatre dés de sacrifice.

Conflit, définition du gagnant

Si un joueur a obtenu des dés de sacrifice ou des dés de puissance, il gagne le conflit et atteint l'objectif (ou le contre-objectif dans le cas de l'adversaire en duel).

Si un joueur a obtenu uniquement des dés de souffrance, il perd le conflit et n'atteint pas son objectif.

Définition du gagnant en conflit simple, exemple : Isaac avait pour objectif « tuer l'ours ». Avec quatre dés de sacrifice, il gagne le conflit et tue donc l'ours.

En cas de conflit duel, si les deux joueurs sont donnés gagnants :
† Avantage a celui qui a le plus de dés de sacrifice.
† En cas d'égalité, avantage à celui qui le plus de dés de puissance.
† En cas d'égalité, avantage à celui qui a déclenché le duel.

Si les deux joueurs sont donnés perdants :
† Avantage à celui qui a le plus de dés de souffrance.
† En cas d'égalité, avantage à celui qui a déclenché le duel.

En cas de litige sur qui a déclenché le duel, on retient le premier joueur qui a dit le mot « duel ».

Définition du gagnant en conflit duel, exemple : Avec un dé de sacrifice, Parsifal est donné gagnant. Avec deux dés de puissance (et deux dés de souffrance), Lise est donnée gagnante également. Pour les départager, avantage à celui qui a le plus de dés de sacrifice. Parsifal gagne donc le duel.

Conflit, qui raconte l'issue

En cas de conflit simple, le joueur en instance raconte comment son personnage atteint ou n'atteint pas l'objectif. En cas de conflit duel, c'est le gagnant qui raconte comment il atteint son objectif. Dans les deux cas, celui qui raconte peut apporter de nombreux détails, mais doit garder à l'esprit que le conflit aura aussi des conséquences, qui vont être racontées plus tard, et pas forcément par lui.

<u>Qui raconte l'issue, exemple :</u> Le joueur de Parsifal raconte comment il atteint son objectif. En l'occurrence, Parsifal séduit la Reine Fougère à la fois par son amour sincère, sa laideur attendrissante, et par l'acharnement de Lise et de ses alliés contre lui. La Reine descend de son piédestal et l'embrasse sur ses cicatrices.

Carte Blanche : Au moment où un joueur raconte comme l'objectif est atteint ou non, le Confident peut rectifier ce qu'il dit en fonction de la logique ou de l'ambiance qu'il cherche à installer. Il peut aussi raconter lui-même, mais c'est à réserver à des conflits cruciaux.

Conflit, rationnement des dés de puissance et de souffrance

Une fois qu'on a déterminé si l'objectif était atteint, chaque joueur en conflit doit rationner ses dés de puissance et de souffrance. Les dés de sacrifice sont quant à eux tous conservés. Si un joueur a dans sa main plus de dés de puissance que de joueurs impliqués dans son camp, il remet les dés excédentaires dans la réserve. Idem pour les dés de souffrance.

Si un joueur a des dés de puissance et des dés de souffrance, il a le droit d'ignorer la souffrance. Il remet ses dés de souffrance dans la réserve.

<u>Rationnement des dés de puissance et de souffrance :</u> Isaac joue un conflit simple (objectif : tuer un Horla) avec deux alliés. Ensemble, ils posent six dés. Isaac lance et obtient deux dés de puissance et quatre dés de souffrance. Comme il y a trois personnages dans son camp, il peut garder les deux dés de puissance. Il ne peut garder que trois dés de puissance sur les quatre. Mais Isaac préfère une victoire nette. Il garde alors les deux dés de puissance et remet tous les dés de souffrance dans la réserve.

Conflit, relance des dés de puissance et de souffrance

Une fois le rationnement effectué, le joueur relance les dés de puissance et de souffrance qui lui restent. Ceux-ci vont entraîner l'écriture de phrases (cf. *Conflit, écriture des phrases* p 43) et la relance permet à ces phrases de porter sur tous les thèmes du tableau, et non pas seulement sur 11 et 12 pour les dés de puissance et 3 à 10 pour les dés de souffrance.

<u>Relance des dés de puissance et de souffrance, exemple :</u> À l'issue de son conflit pour tuer le Horla, Isaac a gardé deux dés de puissance, un 11 et un 12. Isaac les relance, il obtient 1 (Folie) et 7 (Clan). Il aura donc une puissance de Folie (en tuant le Horla, il guérit un traumatisme) et une puissance de Clan (le peuple de la forêt va acclamer sa victoire).

Conflit, circulation des dés

Les dés symbolisent les conséquences positives ou négatives qu'un conflit peut entraîner sur un personnage. Chaque joueur en conflit peut choisir de garder tous ses dés ou d'en donner tout ou une partie de ses dés aux autres joueurs. Il décide selon sa tactique, selon la logique des évènements, et selon comment il se positionne entre héros, salaud et martyr. **Quand un joueur reçoit des dés, il peut les refuser s'il n'est pas l'allié de celui qui lui donne.** Il les refuse s'ils ne lui conviennent pas (les dés de sacrifice et les dés de souffrance sont souvent indésirables). **S'il est l'allié du joueur qui donne les dés**, il est obligé de les accepter. Prêter main-forte peut rapporter des récompenses comme des dommages collatéraux !

<u>Conflit, circulation des dés, exemple :</u> Dans le conflit pour séduire la Reine Fougère, Parsifal a obtenu quatre dés de sacrifice, Lise deux dés de puissance et deux dés de souffrance. Le joueur de Parsifal souhaite donner des dés de sacrifice aux autres, mais ceux-ci, n'étant pas ses alliés, peuvent refuser ce don. Et c'est ce qu'ils font ! Parsifal garde donc ses quatre dés de sacrifice. La joueuse de Lise avait obtenu deux dés de puissance et deux dés de souffrance. Elle les relance. Les nouveaux scores des dés de puissance sont 10 (Amour) et 6 (Société) et les dés de souffrance donnent 11 (Pulsions) et 3 (Nature).

Lise garde le dé de puissance de Société pour se renflouer, mais aussi le dé de souffrance de Pulsions pour assumer une partie de l'échec de son camp. Elle donne le dé de puissance d'Amour au joueur d'Ambrose, son fidèle serviteur et elle donne le dé de souffrance de Nature au joueur de Clovis, le félon qui n'a pas gagné son estime.

Le joueur en conflit peut donner des dés de puissance et de souffrance à un joueur qui n'a pas de personnage en jeu. Ceci va entraîner une création de personnage immédiate et liée à l'issue de ce conflit.

Si un joueur est éliminé à cause des dés qu'il a reçu (il a sacrifié toutes ses phrases ou il a atteint un total de douze phrases sacrifiées et vient donc de s'accomplir), il peut continuer à recevoir des dés qui serviront à créer aussitôt un nouveau personnage.

Les joueurs sont obligés d'accepter les dés dans ces cas :
† Le personnage en conflit est éliminé (y compris à cause de dés de sacrifice) et il lui reste des dés de sacrifice. Il peut donner l'excédent à qui il veut.
† Le personnage en conflit est éliminé avant la circulation des dés et il ne peut recréer de personnage parce que la fin de la séance est atteinte.

Un joueur doit toujours refuser les dés s'il n'est pas en mesure d'en appliquer l'effet :
† S'il n'a pas de personnage en jeu, il doit refuser les dés de sacrifice.
† S'il a déjà reçu un dé de sacrifice, il doit refuser les dés de souffrance ou de puissance, car on ne doit pas atténuer la dureté des dés de sacrifice en les compensant par d'autres dés.

Si le joueur en conflit ne peut pas ni donner ni garder un dé, celui-ci retourne à la réserve.

Conflit, écriture des phrases.

En commençant par le joueur en instance, et en poursuivant dans l'ordre de jeu, chaque joueur qui a reçu des dés va en appliquer l'effet sur sa feuille de personnage, c'est-à-dire sacrifier des phrases ou écrire de nouvelles phrases. C'est une façon de raconter les conséquences du conflit. Il faut donc garder la logique de l'histoire à l'esprit et accompagner son geste de la narration nécessaire pour justifier ce qu'on écrit. Quand on sacrifie une phrase ou qu'on écrit une phrase à cause d'un dé, cela représente des évènements prévisibles (l'objectif est atteint ou n'est pas atteint), mais aussi la manière dont le conflit se passe (les moyens employés pour tenter d'atteindre ou de contrer l'objectif) et toute la gamme des sacrifices, récompenses et dommages collatéraux imprévus qui atteignent les personnages et leur entourage.

C'est un moment de narration collective. Quand un joueur sacrifie une phrase ou en écrit ou une nouvelle, il raconte ce qui se passe, pour justifier le texte de ces phrases, afin que chacun voie quelles sont les conséquences du conflit sur son personnage. C'est le Confident et non pas le joueur en instance qui anime la négociation au sujet des conséquences du conflit. En cas de désaccord franc, chaque joueur a le dernier mot sur ce qu'il raconte à partir de ses dés et il est impossible d'engager un deuxième conflit pour contrer ce qu'il dit. **Mais le joueur doit garder à l'esprit que ce qu'il écrit doit concerner son personnage intimement.**

Pour chaque dé de sacrifice reçu, le joueur barre une de ses phrases. C'est important d'en garder une trace, alors il doit la barrer et non pas la noircir ou la gommer. Cela signifie que la phrase n'est plus vraie, n'existe plus. Pour les phrases un peu complexes, il faut qu'au moins un des éléments de la phrase soit perdu ou obsolète. Ce peut être un objet, une personne, une partie de quelque chose, un sentiment, une valeur, une croyance... Le joueur doit raconter en quoi c'est lié au conflit qui vient de se produire et en quoi cela constitue une perte ou un sacrifice pour son personnage. **Si toutes les phrases du personnage sont sacrifiées, le personnage est éliminé.**

Pour chaque dé de puissance reçu, le joueur écrit une phrase de puissance. Cette phrase de puissance doit être sur le thème correspondant au score du dé. **La première phrase de puissance du camp victorieux doit raconter comment l'objectif est atteint.** Les phrases de puissance supplémentaires racontent les conséquences favorables de cette victoire. La phrase doit refléter les avantages qu'en tire son personnage directement.

Pour chaque dé de souffrance reçu, le joueur écrit une phrase de souffrance. Cette phrase de souffrance doit être sur le thème correspondant au score du dé. **Si le camp du joueur a gagné le conflit**, les phrases de souffrance racontent des sacrifices qui ont mené à cette victoire, des dommages collatéraux ou des conséquences défavorables de cette victoire. **Si son camp n'a pas gagné**, la première phrase de souffrance raconte comment l'objectif n'a pas été atteint et les suivantes racontent les conséquences défavorables de cet échec. **La phrase doit refléter les dommages que subit son personnage directement.** Il ne peut pas se servir d'un dé de souffrance pour écrire que c'est tel autre personnage qui souffre. En revanche, s'il a été raconté que tel autre personnage avait enduré une souffrance, il peut écrire la façon dont cet évènement l'affecte. Il peut dire que la souffrance s'applique à un figurant (ceci peut aller jusqu'à sa mort), du moment que ce figurant a été décrit comme un proche et que sa souffrance l'affecte, soit parce qu'il y était attaché, soit parce que ce qu'il le considérait comme une ressource.

Le joueur qui reçoit des dés a le dernier mot sur l'écriture de ses phrases. Il peut recevoir des suggestions mais au final c'est lui qui décide ce qu'il écrit.

<u>Écriture des phrases, exemple :</u> À l'issue du conflit duel entre Parsifal et Lise, Parsifal a atteint son objectif : il a séduit la Reine Fougère. Son joueur est en instance, il écrit en premier ses phrases. En l'occurrence, il a quatre dés de sacrifice et sacrifie donc ces quatre phrases. Il est éliminé ! Le joueur de Parsifal raconte que son personnage est tellement heureux d'avoir gagné l'amour de la Reine Fougère… qu'il en meurt. C'est au tour du joueur à gauche d'écrire ses phrases. Il s'agit du joueur d'Ambrose, qui a récolté un dé de puissance en Amour. Ambrose veut écrire que son aide toujours renouvelée lui a fait gagner l'amour de Lise. Comme cela concerne Lise, il demande la permission à sa joueuse et celle-ci lui accorde.

Il écrit Mon soutien inconditionnel a payé : Lise m'aime. *Au tour de la joueuse à gauche, qui joue Lise. Elle utilise son dé de puissance de Société pour dire que si la Reine Fougère n'a pas été séduite, elle reconnaît les talents de poétesse de Lise (elle ignore que le poème lui a été soufflé par Clovis). La joueuse écrit* J'ai été nommée Grande Poétesse du Royaume Fougère. *Elle utilise son dé de souffrance de Pulsions pour montrer que sa défaite lui a infligé une blessure d'orgueil. Elle écrit* J'utiliserai ma charge de Grande Poétesse pour arracher l'estime de la Reine Fougère. *Au tour du joueur de Clovis d'utiliser son dé de souffrance en Nature. Il raconte que l'Arbre-Fougère le plus majestueux du royaume est devenu hideux quand Lise a récité son poème. Quand les poèmes des siècles passés sont libérés, cela dévore le peu d'égrégore positive qui était contenue dans les plantes. Il écrit* La récitation des poèmes enlaidit le Royaume Fougère. *Le problème, c'est qu'il sait que Lise va lui en demander de nouveaux...*

Si un joueur accepte des dés alors que son personnage est éliminé ou pas encore créé, il utilise ces dés pour créer aussitôt son premier ou son nouveau personnage. Pour cela, il doit à la fois respecter les contraintes de création de personnage (la première phrase doit comporter le verbe *vouloir* et un lien avec la phrase d'un autre personnage) et les règles d'écriture des phrases de puissance, de souffrance. **Si un joueur dont le personnage était éliminé utilise des dés pour se créer aussitôt un nouveau personnage**, il écrit d'abord les phrases liées aux dés reçus (dont une doit respecter les contraintes de création de personnage). Ensuite, il compte combien son personnage éliminé avait de phrases sacrifiées, il lance autant de dés et s'en sert pour écrire des phrases supplémentaires.

Une fois le conflit terminé, le joueur en instance peut raconter ce qui se passe. Il faut qu'il fasse court et sobre car si les autres joueurs sont en désaccord avec ce qu'il raconte, ils peuvent seulement négocier la fiction mais ne peuvent plus le contrer avec un conflit duel. Le joueur en instance a le dernier mot sur la narration, mais il ne doit pas en abuser. Quand il a terminé, il annonce la fin de son instance.

Carte Blanche : Le Confident raconte ce qui se passe autour du personnage une fois le conflit terminé, et annonce la fin de l'instance.

Les empires ne périssent pas sous les coups de leurs ennemis
mais par leur propre épuisement
et par la démission des forces qui les soutiennent.
Il en va de même de nos amours et de notre vie.

Alexis Curvers
Tempo di Roma

Règles avancées

Développement d'un pouvoir

Les pouvoirs sont des dons hors du commun que les personnages peuvent développer, dans la douleur. Ils sont matérialisés sur la feuille de personnage par une **phrase de pouvoir**. Les joueurs peuvent choisir d'**utiliser leur pouvoir à fond** pour atteindre plus sûrement leurs objectifs **mais cela génère en retour des dés de sacrifice**. Des pouvoirs dévastateurs, qui font des personnages des héros, salauds et des martyrs.

À pouvoir exceptionnel, rareté exceptionnelle. **Un personnage ne peut développer qu'un seul pouvoir pendant une séance.** Même si sa phrase de pouvoir est sacrifiée, il doit attendre la prochaine séance pour développer un nouveau pouvoir ou réécrire le même pouvoir. Si un joueur interprète plusieurs personnages à la suite dans une même séance, il pourra développer un pouvoir pour chacun d'eux ; même pour des personnages qui ont été éliminés, puis sont revenus en jeu.

Si lors d'un conflit, un joueur lance les dés posés et **obtient des dés de sacrifice, il peut choisir de développer un pouvoir au lieu de gagner le conflit. Il perd alors le conflit, évite les dés de sacrifice et crée un dé de pouvoir.** Son personnage subit une franche défaite. Le choc traumatique peut déclencher l'apparition ou le réveil d'un don surnaturel du personnage, le pouvoir. **Il relance tous les dés de sa main.** Cela lui permet d'avoir un large choix de thèmes possible pour son pouvoir. Sans cette relance, les thèmes 1 et 2 seraient prédominants. Une fois les dés relancés, **il convertit n'importe lequel en un dé de pouvoir et remet tous les autres à la réserve.** Deux raisons pour choisir de perdre : éviter des dés de sacrifice trop nombreux, et troquer une défaite temporaire contre les victoires futures que promet le pouvoir.

Il y a une situation où ce choix n'est pas possible. On ne peut pas créer un dé de pouvoir s'il ne peut entraîner l'écriture d'un pouvoir. Autrement dit, si le joueur en conflit a déjà développé son pouvoir et s'il ne peut pas non plus donner ce dé de pouvoir à un autre joueur (parce que les autres joueurs le refusent ou ont déjà développé leur pouvoir), le joueur ne peut pas choisir de perdre le conflit et d'éviter les dés de sacrifice.

Lors d'un conflit duel, si un joueur en duel obtient des dés de sacrifice et pas l'autre, il peut choisir de gagner le conflit ou de le perdre et obtenir un dé de pouvoir.

<u>Obtention d'un dé de pouvoir, exemple :</u> Lise joue un duel contre Clovis pour le forcer à lui révéler tous les poèmes qu'il connaît. Elle obtient deux dés de sacrifice et deux dés de souffrance, Clovis obtient deux dés de souffrance. Lise est donc donnée gagnante, mais comme elle a plusieurs dés de sacrifice, ils contaminent sa main. Elle se retrouve avec quatre dés de sacrifice. C'est un trop grand prix à payer pour la victoire. Elle préfère perdre le conflit. Clovis gagne alors le conflit, alors même qu'il n'avait que des dés de souffrance. Lise relance ses quatre dés, elle obtient les scores de 3 (Nature), 5 (Égrégore), 7 (Clan) et 11 (Pulsions). Elle conserve le 11 comme dé de pouvoir et remet les autres à la réserve.

Si les deux joueurs en duel obtiennent des dés de sacrifice, on regarde qui est donné gagnant d'après les règles du duel. Le gagnant peut choisir de perdre et obtenir un dé de pouvoir. S'il le fait, l'autre joueur en duel est obligé de gagner le conflit. Il ne peut pas obtenir un dé de pouvoir. Si le gagnant maintient ses dés de sacrifice, le perdant peut en revanche obtenir un dé de pouvoir. Il reste perdant mais cela lui permet de tirer un profit mécanique de sa défaite.

Lors de la circulation des dés, si un joueur reçoit un dé de pouvoir, il écrit une **phrase de pouvoir**. Cette phrase doit être en rapport avec le thème du même score. Elle raconte ce qui est arrivé au personnage durant le conflit et quel don il a alors développé. Elle se termine par la mention *pouvoir* entre parenthèses. Le joueur peut inventer son pouvoir ou se reporter au chapitre *Phrases / 144 exemples de pouvoirs* pour orienter son choix. Si par la suite, la phrase de pouvoir est sacrifiée, le don disparaît ou devient inefficace.

<u>Écriture d'une phrase de pouvoir, exemple :</u> Lise a perdu son conflit contre Clovis, qui a donc refusé de lui livrer ses poèmes. Elle part en hurlant, et en maudissant Clovis. Sa joueuse a obtenu un dé de pouvoir en Pulsions, elle décide de le garder pour elle. Comme elle ne sait pas quel pouvoir inventer, elle consulte le chapitre Phrases / 144 exemples de pouvoirs.

Son choix s'arrête sur le pouvoir Voyage dans les rêves *et elle l'écrit comme phrase de pouvoir. Affaiblie et humiliée par le refus de Clovis, Lise part s'aliter avec un terrible mal de crâne. Elle sombre dans un sommeil peuplé de cauchemars et découvre que ce ne sont pas les siens, mais ceux des autres : elle vient inconsciemment d'apprendre à voyager dans les rêves ! Elle envisage de se servir de ce pouvoir pour voler les poèmes de Clovis dans ses rêves.*

Si un joueur accepte un dé de pouvoir alors que son personnage est éliminé ou pas encore créé, il peut s'en servir pour créer aussitôt un nouveau personnage. Considérez la même façon de faire qu'avec les dés de puissance et de souffrance.

Utilisation d'un pouvoir

Lors des conflits suivants, le joueur peut utiliser sa phrase de pouvoir dans un conflit si le pouvoir du personnage s'avère une ressource, une motivation ou un handicap dans le conflit. **Une fois les dés lancés, si le résultat obtenu ne convient pas au joueur, il peut déclarer qu'il utilise son pouvoir à fond.** Le joueur choisit alors un score de sa main, différent de 1 ou 2, qui, **pour cette fois-ci**, donne des dés de sacrifice, autant de dés que le score se répète dans la main. Utiliser son pouvoir à fond permet donc d'augmenter le nombre de dés de sacrifice, ce qui augmente les chances de gagner le conflit, mais aussi augmente les sacrifices liés à cette victoire.

Utiliser un pouvoir à fond, exemple : *Lise joue un nouveau conflit duel contre Clovis. Elle veut toujours apprendre ses poèmes, mais ne peut pas jouer deux fois de suite l'objectif « Clovis me récite ses poèmes ». Elle va donc procéder autrement. Cette fois-ci, elle utilise son pouvoir* Voyage dans les rêves *pour explorer l'inconscient de Clovis. Ça ressemble à une forêt, avec des tiroirs et des portes dans les arbres, et des objets du quotidien suspendus aux branches. Son objectif : trouver l'endroit où il cache ses poèmes. Lise lance trois dés et obtient trois dés de souffrance (3, 3 et 8). Clovis lance trois dés et obtient deux dés de sacrifice et un dé de souffrance. Comme il y a plusieurs dés de sacrifice, la main est contaminée. Cela lui fait trois dés de sacrifice. Lise est donc donnée perdante. Pour gagner,* ***comme elle a déclenché le duel****, elle aurait dû obtenir* ***au moins autant*** *de dés de sacrifice que Clovis !*

Elle utilise alors son pouvoir à fond pour convertir les 3 en dés de sacrifice. Elle obtient donc deux dés de sacrifice et un dé de souffrance. Après contamination, cela lui fait aussi trois dés de sacrifice ! Pour gagner le conflit, Lise s'est enfoncée dans les zones les plus profondes et dangereuses de l'inconscient de Clovis. Elle n'en sortira pas indemne !

Si un joueur allié a utilisé un pouvoir, c'est à lui de décider s'il l'utilise à fond. Si plusieurs joueurs ont utilisé un pouvoir et veulent l'utiliser à fond, un seul peut le faire. Le joueur en conflit a la priorité, puis le joueur allié à sa gauche et ainsi de suite.

Conflit de masse

Le conflit de masse est un moyen de simuler des situations qui englobent tous les personnages, allant de scènes de bataille à des confrontations finales où se clôturent les histoires de chaque personnage.

Si le joueur en instance estime que la situation racontée implique tous les personnages, il peut engager un conflit de masse. Dans un souci de fluidité, il ne sera alors plus possible pour personne d'engager un autre conflit de masse plus tard dans la séance.

Le joueur en instance raconte ce qui amène au conflit de masse. C'est une situation globale qui implique tous les personnages en jeu, qu'ils soient regroupés au même endroit ou séparés. Chaque personnage en jeu, à l'intérieur de cette instance, va jouer un **conflit** à tour de rôle. **Les alliances sont interdites pendant le conflit de masse.**

Le joueur en instance commence. Il se définit un conflit simple ou un conflit duel avec un autre joueur. Il joue ce conflit simple ou ce conflit duel sans alliance. L'autre joueur en duel ne peut pas avoir d'allié non plus. Ensuite, le premier joueur à sa gauche se définit un conflit simple ou duel sans alliance et le joue. On enchaîne ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué leur conflit sans alliance. On passe alors à la fin de l'instance.

<u>Conflit de masse, exemple :</u> Le joueur de Parsifal a créé comme nouveau personnage la Reine Fougère en personne. Il convoque tous les autres personnages à sa cour et déclare un conflit de masse. Pour lui, il est temps de crever l'abcès. Il joue d'abord un conflit simple contre Lise. Objectif : forcer Lise à déclamer un poème en la mémoire de Parsifal. Il gagne, c'est au tour du joueur à gauche, Ambrose. Ambrose joue un conflit duel contre Clovis dont il estime les poèmes nuisibles. Objectif : éliminer Clovis. Le contre-objectif est donc l'élimination d'Ambrose. Clovis gagne le conflit. Ambrose blesse Clovis et celui-ci récite un poème si poignant qu'Ambrose en meurt de honte. Lise joue un conflit simple. Objectif : impressionner la Reine en récitant le plus beau poème qu'ait jamais entendu le Royaume Fougère. Elle gagne, avec un dé de puissance et un dé de souffrance. Elle utilise le dé de puissance pour dire qu'elle atteint l'objectif et utilise le dé de souffrance pour dire que le Royaume Fougère devient hideux à cause de son poème. Pour finir, Clovis, lassé de causer des catastrophes, joue un conflit simple. Objectif : se donner la mort. Il échoue, avec un dé de souffrance, qu'il utilise pour dire qu'il perd la raison.

Carte Blanche : C'est au Confident qu'il revient de décider quand on joue un conflit de masse.

Le Diable n'apparaît qu'à celui qui le craint.

proverbe arabe

Règles optionnelles

Inflorenza Sei

Si vous ne pouvez pas vous procurer des dés à douze faces, vous pouvez jouer avec un lanceur de dé virtuel (http://outils.epinardscaramel.com/D.php) ou encore avec la variante *Inflorenza Sei*.

Inflorenza Sei nécessite douze dés à six faces et un nouveau Tableau des thèmes avec seulement six thèmes numérotés de 1 à 6. Retenez simplement vos thèmes préférés. On obtient un dé de sacrifice sur 1, un dé de souffrance sur 2-5, un dé de puissance sur 6.

Si vous avez deux ou trois dés à douze faces, vous pouvez les utiliser pour les créations de personnages, les clôtures d'instance sans conflit, ou les relances de dés de souffrance et de puissance. Ceci vous permet de conserver le Tableau des thèmes original.

Inverser la relance et le rationnement des dés de puissance et de souffrance

Afin d'avoir davantage le choix des thèmes, on peut relancer les dés de puissance et de souffrance avant de les rationner. On voit alors les dés relancés comme un pool de choix qu'on peut réaffecter en dés de puissance et dés de souffrance indifféremment.
Inverser rationnement et relance, exemple : Isaac joue un conflit simple, personne ne s'allie à lui. Il lance quatre dés et obtient 4,8,9 et 11 : un dé de puissance et trois dés de souffrance. Il relance les 4 dés et obtient 2 (Mémoire), 5 (Égrégore), 7 (Clan) et 12 (Chair). Il doit rationner et choisit de garder le 2 pour un dé de puissance en Mémoire et le 12 pour un dé de souffrance en Chair.

Conflit simple contre le Confident (mode Carte Blanche)

Quand le joueur en instance est en désaccord avec un fait proposé par le Confident, il peut demander un conflit simple contre lui, en fixant le fait de son choix comme objectif.

Conflit simple de niveau épique (mode Carte Blanche)

Le Confident peut déterminer que certains objectifs de conflits simples sont particulièrement difficiles à atteindre. Le joueur doit obtenir au moins deux dés de sacrifice ou deux dés de puissance pour atteindre l'objectif. Pour ne pas les galvauder, un Confident ne propose de conflit simple de haut niveau qu'une fois par joueur et par séance.

Jouer sans instance (mode Carte Blanche)

Cette option est plus adaptée aux séances longues et au jeu en campagne, car le Confident passera plus de temps à décrire et à présenter différentes opportunités possibles aux joueurs.

Dans cette version, le Confident décrit en permanence le décor et les évènements, et les joueurs agissent ou réagissent. Le Confident demande des conflits simples quand il le juge nécessaire. Les joueurs peuvent s'affronter en conflit duel quand ils le souhaitent. Quand le Confident estime que l'histoire a permis à un personnage d'acquérir une nouvelle ressource, motivation ou handicap, il permet au joueur concerné de lancer un dé et écrire une nouvelle phrase comme lors d'une clôture d'instance sans conflit. Quand un personnage est éliminé, son joueur crée un nouveau personnage aussitôt, à moins qu'il demande du temps pour réfléchir.

Écriture d'une phrase hors conflit, exemple : *Le Confident explique au joueur d'Isaac que pour le remercier de ses services, la sorcière (une figurante) lui donne une potion. Il lui dit de lancer un dé pour écrire une phrase au sujet de cette potion. Le joueur d'Isaac obtient 10 (Amour). Il propose au Confident d'écrire* La sorcière m'a donné un philtre de haine. *Le Confident, trouvant l'idée intéressante, valide.*